

## TEKNIK ANIMASI INBETWEENING DENGAN TRANSFORMASI 2D PADA GRAFIS PRIMITIF

Pulut Suryati  
STMIK AKAKOM

Email : [lut\\_surya@akakom.ac.id](mailto:lut_surya@akakom.ac.id)

### ABSTRACT

*Animasi adalah “ilusion of motion” yang dibuat dari objek atau gambar statis yang ditampilkan secara berurutan. Pemberian efek bergerak pada objek dapat dilakukan dengan beberapa cara, salah satu cara dalam grafika komputer pada objek2 dimensi adalah dengan teknik animasi inbetweening. Objek yang digunakan disini adalah grafif primitif yaitu bentuk geometry dasar yang dapat digunakan untuk membentuk objek yang lebih komplek. Setiap grafis primitif mempunyai data koordinat dan informasi lain tentang bagaimana cara objek ditampilkan ke layar.*

*Teknik animasi inbetweening adalah mengerjakan objek dengan menentukan posisi awal dan posisi akhir objek. Perpindahan posisi awal ke posisi akhir dapat dihitung dengan proses transformasi diantaranya adalah translasi, rotasi atau skala.*

*Pemberian efek bergerak suatu objek atau animasi dapat dimanfaatkan untuk menarik perhatian pemakai komputer pada bagian tertentu, memvisualisasi sesuatu atau mekanisme tertentu serta dapat digunakan untuk program-program permainan.*

**Keyword :** animasi, inbetweening, transformasi, grafis primitif